

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional Tangram dalam bahasa China yaitu Qiqiaoban yang merupakan segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dan merupakan bagian kekayaan budaya China yang dimainkan oleh anak – anak jaman dahulu, karena dengan adanya permainan tradisional dapat melatih kemampuan daya pikir, melatih kesabaran, ketelitian, dan kreativitas. Permainan Tangram muncul pada masa Dinasti Song yang pada awalnya terdapat di buku The Eight of Tan, merupakan buku sejarah Tangram dan terdapat 700 bentuk yang dihasilkan Tangram, yang sudah ada 4000 tahun lalu diciptakan oleh seorang dewa bernama Tan, Tangram mulai terkenal di Eropa dan Amerika pada abad 19. Permainan Tangram tidak dapat tumpang tindih, selain itu Tangram mempunyai ciri khas yang disebut paradoks, jika salah satu balok pindah posisi, maka bentuk yang dihasilkan akan berbeda. Tangram mempunyai 7 bentuk bangun datar yaitu persegi, segitiga siku – siku sama besar, segitiga siku- siku kecil, segitiga siku – siku sedang, jajargenjang dengan 7 warna berbeda yaitu merah, oranye, kuning, hijau, biru, pink tua, pink muda. Tujuan dari permainan Tangram untuk melatih kreativitas, mengetahui bentuk bidang datar, dapat belajar pengenalan nama warna.

Koleksi proyek akhir Qiqiaoban ini mengaplikasikan desain dengan bentuk Tangram yang diterapkan pada busana siap pakai yaitu bentuk hewan, dengan siluet asimetris, untuk reka bahan yang digunakan adalah media printing dan pecah pola, menggunakan bahan taffeta jackposen dan kabernet. Warna yang digunakan untuk busana ini merupakan warna dasar yang lebih muda dari warna asli Tangram yaitu biru, pink, hijau, dan kuning, dengan karakter busana yang unik, feminim, *colorful*, dan *playful*.

Koleksi proyek akhir ini dipadukan dengan Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone yaitu Digitalian dengan subtema Deformasi dan Deformasi Bold. Pembuatan koleksi ini untuk memenuhi kebutuhan para pecinta *fashion* yang menyukai busana

berkarakter unik, *playful*, serta modern dengan nuansa warna cerah dan berani yang tinggal di kota besar dengan kisaran umur 16 – 25 tahun berpenghasilan menengah ke atas yang berprofesi sebagai *artist* atau *personal blogger* yang suka menghadiri acara *fashion week*.

## **1.2 Permasalahan Perancangan**

Permasalahan perancangan dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat desain dengan referensi dari Tangram yang sesuai dengan Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone yaitu Digitalian dengan subtema Deformasi dan Deformasi Bold?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan konsep busana berkarakter unik, *playfull*, dan modern sesuai dengan trend dan subtema yang diangkat.

## **1.3 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan dari pembuatan koleksi ini, yaitu:

1. Merancang busana siap pakai yang berkarakter unik, *playful*, dan modern dengan inspirasi Tangram yang dibatasi pada bentuk karakter kucing dan kelinci.
2. Penggunaan material pada busana berupa bahan taffeta jackposen dan kabernet.
3. Terdapat pecah pola dalam setiap *look*-nya yang memungkinkan untuk menampilkan kesan *playfull* dan unik.
4. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan muda yaitu: merah, oranye, kuning, biru, hijau, magenta, pink

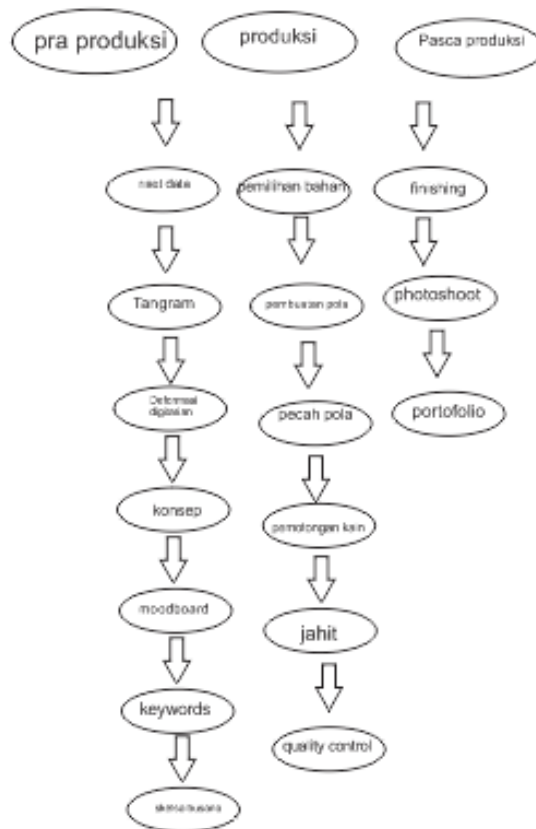
## **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan yang dilakukan adalah untuk:

1. Mengadaptasi inspirasi Tangram dengan Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone yaitu Digitalian ke dalam busana siap pakai.
2. Memberikan alternatif busana siap pakai yang dapat mengangkat permainan tradisional sebagai bagian dari budaya tradisional.

### 1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan adalah melakukan riset pengumpulan data-data dari buku, internet, kemudian menganalisis data sehingga dapat dilakukan langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa desain. Berikut bagan yang dilakukan dalam proses pembuatan koleksi ini:



**Gambar 1.1** Skema perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Dalam proyek akhir ini, penulis menyusun sistematika penulisan ke dalam lima bab yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Permasalahan Perancangan, Batasan, Tujuan, Metode, serta Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang kajian teori yang berisikan penjabaran mengenai teori-teori yang dipakai dalam proyek akhir ini di antaranya adalah teori *fashion*, teori busana, teori pola dan jahit, teori tekstil, teori warna.

### **BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN**

Merupakan pembahasan dari hasil analisis mengenai teori-teori yang dipakai dalam proyek akhir ini dikaitkan dengan tema yang diangkat yakni Tangram, serta berisi tentang *target market* sesuai dengan *Segmenting, Targeting, dan Positioning* yang dituju.

### **BAB IV APLIKASI KONSEP PERANCANGAN**

Merupakan bab yang berisi tentang perancangan umum, perancangan khusus dan perancangan detail.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap proyek yang dikerjakan.